

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	14
Gambar 2.2. Fungsi media dalam proses pembelajaran.....	16
Gambar 2.3. Defenisi desain sistem pembelajaran ADDIE	21
Gambar 2.4. Tampilan Macromedia Flash.....	22
Gambar 2.5. Osiloskop.....	25
Gambar 3.1. Langkah-langkah penggunaan metode R n D	33
Gambar 3.2. Tahapan Pelaksanaan Penelitian ADDIE.....	37
Gambar 4.1. Desain tampilan home pada media pembelajaran	55
Gambar 4.2. Desain tampilan cover pada media pembelajaran	55
Gambar 4.3. Tampilan menu petunjuk pertama sebelum memulai media	57
Gambar 4.4. Tampilan menu petunjuk pada simulasi & latihan yang terdapat pada media.....	57
Gambar 4.5. Tampilan menu KI/KD selesai dibuat.....	58
Gambar 4.6.a Tampilan menu materi halaman 1	59
Gambar 4.6.b Tampilan menu materi halaman 2.....	59
Gambar 4.6.c Tampilan menu materi halaman 3	60
Gambar 4.6.d Tampilan menu materi halaman 4.....	60
Gambar 4.6.e Tampilan menu materi halaman 5	61
Gambar 4.6.f Tampilan menu materi halaman 6.....	61
Gambar 4.7. Tampilan menu simulasi	62
Gambar 4.8. Tampilan menu latihan selesai dibuat	63